



STEM IB SUPPORT
BY ΕΡΑΦΟΣ

ΤΑ ΒΟΗΘΗΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ





Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή.....	2
2. Παραμετροποίηση του Μενού Βοηθητικών Εργαλείων.....	3
3. Annotation (Παρατηρήσεις).....	4
4. Spotlight (Προβολέας).....	6
5. Countdown (Αντίστροφη Μέτρηση).....	8
6. Stopwatch (Χρονόμετρο).....	8
7. Capture (Καταγραφή).....	9
8. Record (Καταγραφή).....	10
9. Freeze (Διατήρηση).....	12
10. ScreenLock (Κλείδωμα Οθόνης).....	12
11. Menu (Μενού).....	14












1. Εισαγωγή

Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων, η ενσωμάτωση της Ψηφιακής Διαδραστικής Οθόνης ανοίγει νέους ορίζοντες στον κόσμο της εκπαίδευσης, προσφέροντας μια εμπειρία που προσελκύει και ενισχύει το ενδιαφέρον των μαθητών. Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της Οθόνης συνδυάζουν την εκπαιδευτική διαδικασία με την ψηφιακή τεχνολογία, δημιουργώντας έναν δυναμικό και διαδραστικό χώρο μάθησης.

Με τη χρήση των βοηθητικών εργαλείων της Οθόνης σε όλες τις εφαρμογές, τόσο στο περιβάλλον Android όσο και στο περιβάλλον των Windows, η μάθηση γίνεται διασκεδαστική, προσαρμοσμένη και πλήρως συμμετοχική. Η Οθόνη αναδεικνύει τη μαγεία της γνώσης, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να ανακαλύπτουν τα μυστικά του μαθήματος με ενδιαφέρον και ενθουσιασμό.



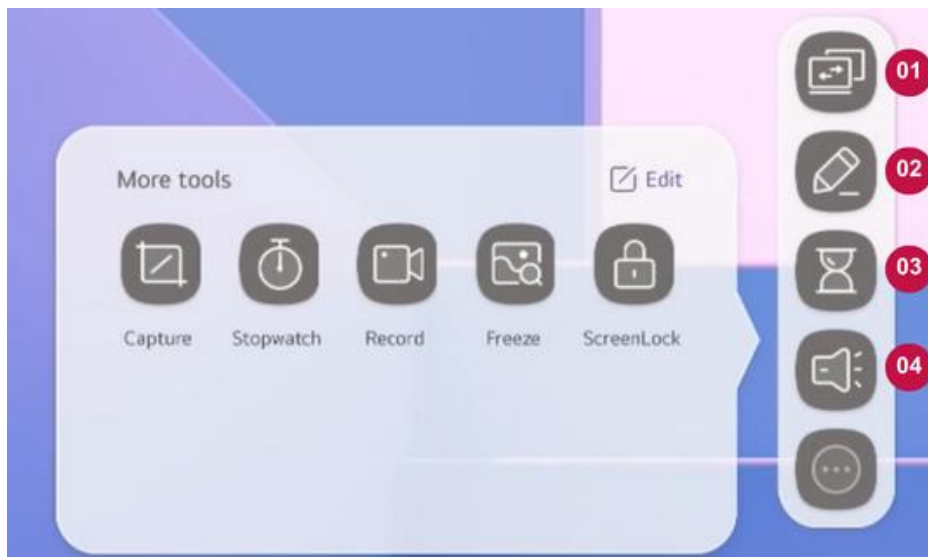
Τα βοηθητικά εργαλεία της Διαδραστικής Οθόνης είναι τα ακόλουθα:

- | | |
|--|--|
|  Annotation (Παρατηρήσεις) |  Record (Καταγραφή) |
|  Spotlight (Προβολέας) |  Freeze (Διατήρηση) |
|  Countdown (Αντίστροφη Μέτρηση) |  ScreenLock (Κλείδωμα Οθόνης) |
|  Stopwatch (Χρονόμετρο) |  Menu (Μενού) |
|  Capture (Καταγραφή) | |

Σημείωση: Στο παρόν εγχειρίδιο οι όροι στις εικόνες είναι στα αγγλικά, ενώ στο κείμενο αποδίδονται και στις δύο γλώσσες. Η απόδοση των εργαλείων της οθόνης στην ελληνική γλώσσα συμφωνεί με την ορολογία της οθόνης, όταν έχει οριστεί η ελληνική ως γλώσσα συστήματος.




2. Παραμετροποίηση του Μενού Βοηθητικών Εργαλείων

Με τη δυνατότητα παραμετροποίησης του μενού των βοηθητικών εργαλείων μπορείτε να προσθέσετε στην περιοχή συντομεύσεων έως και 4 βοηθητικά εργαλεία που χρησιμοποιείτε πιο συχνά. Επιπλέον μπορείτε να τα αναδιατάξετε, διατηρώντας τη σειρά που ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις σας.



2.1. Προσθήκη Βοηθητικών Εργαλείων από τις Συντομεύσεις




Για να προσθέσετε βοηθητικά εργαλεία στις συντομεύσεις του μενού, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

- Πατήστε το κουμπί  για να εμφανιστούν όλα τα βοηθητικά εργαλεία.
- Πατήστε το κουμπί  .
- Πατήστε το κουμπί  δίπλα στο εργαλείο που θέλετε να προσθέσετε.
- Το εργαλείο προστίθεται στις συντομεύσεις.

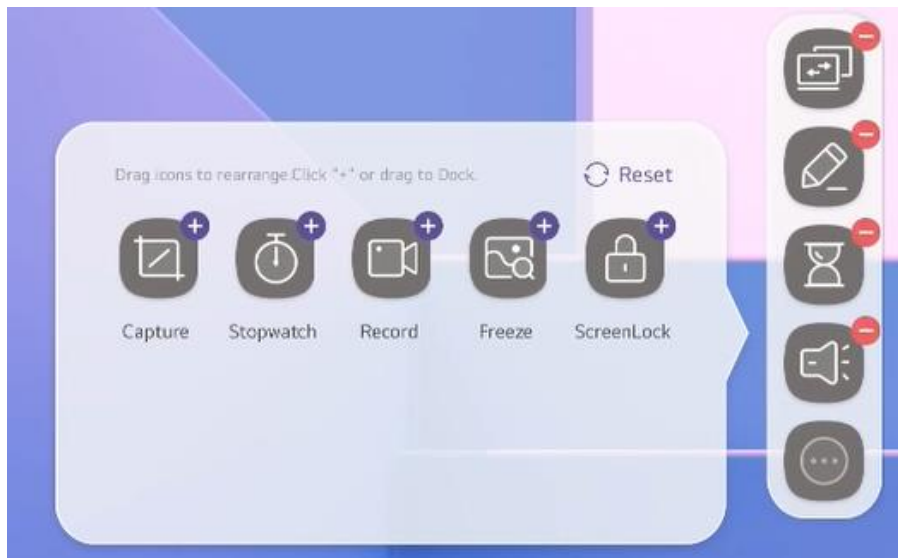
Προσοχή: Εάν έχει συμπληρωθεί ο μέγιστος δυνατός αριθμός εργαλείων στις συντομεύσεις, θα πρέπει πριν προσθέσετε το εργαλείο που σας ενδιαφέρει να διαγράψετε από τις συντομεύσεις ένα υπάρχον εργαλείο.

2.2. Διαγραφή Βοηθητικών Εργαλείων από τις Συντομεύσεις

Για να διαγράψετε βοηθητικά εργαλεία από τις συντομεύσεις του μενού, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

- Πατήστε το κουμπί  για να εμφανιστούν όλα τα βοηθητικά εργαλεία.
- Πατήστε το κουμπί  .
- Πατήστε το κουμπί  .
- Το εργαλείο διαγράφεται από τις συντομεύσεις.

Προσοχή: Μπορείτε να βρείτε ξανά τα διαγραμμένα εργαλεία πατώντας το κουμπί . Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να κάνετε επαναφορά πατώντας το κουμπί Reset.



3. Annotation (Παρατηρήσεις)



Η επιλογή του εργαλείου παρατηρήσεων (Annotation) από τα βοηθητικά εργαλεία ενεργοποιεί τη λειτουργία παγώματος της οθόνης και επιτρέπει τη δημιουργία σημειώσεων επάνω σε οποιοδήποτε υπόβαθρο (λ.χ. αρχείο κειμένου, παρουσίαση, υπολογιστικό φύλλο, βίντεο, ιστοσελίδα, φωτογραφία κ.α.).

Ακολουθούν μερικές ιδέες για να πετύχετε την άμεση εμπλοκή των μαθητών σας:

Προβολή κάποιου 3D σχετικού με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο

Η προβολή 3D μπορεί να ενισχύσει την εμπειρία μάθησης και να καθιερώσει πιο βαθιά κατανόηση των μαθημάτων. Αρχικά, η προβολή 3D μπορεί να εντυπωσιάσει τους μαθητές και άμεσα να προσελκύσει το ενδιαφέρον τους. Παράλληλα, το μάθημα γίνεται πιο διαδραστικό καθώς η προβολή 3D περιεχομένου μπορεί να δημιουργήσει περιβάλλοντα μάθησης στα οποία οι μαθητές μπορούν να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο. Αυτό τους ενθαρρύνει να συμμετέχουν ενεργά και να εξερευνούν τα μαθήματα. Παράλληλα, το 3D συνεισφέρει στην καλύτερη κατανόηση εφόσον βοηθά τους μαθητές να καταλάβουν περίπλοκα θέματα μέσα από τις οπτικές αναπαραστάσεις.









Παιχνίδια και κουίζ

Το Mozabook παρέχει μια τεράστια ποικιλία διαφορετικών παιχνιδιών και κουίζ τα οποία ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει με στόχο την αρχική εμπλοκή των μαθητών πριν την έναρξη της διδασκαλίας κάποιου εκπαιδευτικού αντικειμένου. Κάποια από τα παιχνίδια ενθαρρύνουν τη συνεργασία και την επικοινωνία μεταξύ των μαθητών (π.χ. Βρες τη λέξη, Ορθογραφία, Χώρες). Η δυνατότητα να εργάζονται οι μαθητές μαζί για την επίλυση προκλήσεων μπορεί να ενισχύσει την ομαδική δυναμική και να διαμορφώσει ένα πρόσφορο έδαφος για την έναρξη της διδακτικής πράξης. Άλλα παιχνίδια έχουν στόχο την εξατομικευμένη Μάθηση (π.χ. μαθηματικό κουίζ). Ειδικότερα, ορισμένα παιχνίδια έχουν εξατομικευμένη προσέγγιση, προσαρμόζοντας τη δυσκολία στο επίπεδο του μαθητή, επιτρέποντάς του να προχωρήσει σύμφωνα με τον ρυθμό του. Στο πλαίσιο της τάξης τα συγκεκριμένα παιχνίδια μπορούν να αξιοποιηθούν για την ενεργότερη παρουσία συγκεκριμένων μαθητών στο μάθημα και να μετατραπούν και σε αφορμή για συνεργασία με τους πιο προχωρημένους μαθητές να βοηθούν τους πιο αδύναμους. Σε κάθε περίπτωση τα παιχνίδια διαμορφώνουν την κατάλληλη συνθήκη για την έναρξη της διδακτικής διαδικασίας.

Video

Mozabook παρέχει μια τεράστια ποικιλία με video επιλεγμένα αποκλειστικά για την εκπαιδευτική διαδικασία, τα οποία μπορούν να συμβάλουν σημαντικά στην εμπλοκή των μαθητών στην τάξη με πολλούς τρόπους. Ανάλογα με το περιεχόμενο του βίντεο και τον τρόπο παρουσίασής του, η εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να ενισχυθεί. Τα βίντεο μπορούν να παρουσιάσουν πληροφορίες με οπτικό τρόπο, βοηθώντας τους μαθητές να κατανοήσουν με μεγαλύτερη ευκολία θέματα ή φαινόμενα υψηλής δυσκολίας. Ένας βασικός τρόπος εμπλοκής των μαθητών μέσα από την προβολή βίντεο είναι ο γόνιμος διάλογος που μπορεί να διεξαχθεί μετά την προβολή.

Το μενού του εργαλείου περιλαμβάνει τις ακόλουθες λειτουργίες.



Κουμπιά	Περιγραφή
 Select	Χρησιμοποιείται για τη διακοπή της λειτουργίας σημειώσεων και την επιλογή άλλων αρχείων.
 Pen	Ρυθμίζει το χρώμα και το πάχος στη λειτουργία πέννας.
 Brush	Ρυθμίζει το χρώμα και το πάχος στη λειτουργία μαρκαδόρου.
 Clean	Διαγράφει όλες τις σημειώσεις που έχουν γίνει. Εάν θέλετε να διαγράψετε μόνο μέρος των σημειώσεων, διαγράψτε το τρίβοντας την οθόνη με την παλάμη σας.
 Save	Αποθηκεύει το περιεχόμενο της οθόνης με τις πρόσθετες σημειώσεις, ως αρχείο εικόνας.
 Undo Redo	Αναιρεί ή επαναφέρει την τελευταία ενέργεια.
 More	Εμφανίζει περισσότερες δυνατότητες.
 Close	Κλείνει το εργαλείο σημειώσεων.

5

Σημείωση: Το μενού του εργαλείου παρατηρήσεων έχει τη δυνατότητα μετακίνησης σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης. Για τη μετακίνησή του μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το δάχτυλό σας ή την ειδική πένα.



Πατώντας το κουμπί [More] εμφανίζονται οι λειτουργίες που παρουσιάζονται στον ακόλουθο πίνακα.

Κουμπιά	Περιγραφή
 Finder	Εκκινεί την εφαρμογή Διαχείρισης Αρχείων - Αναζήτησης (Finder).
 Insert	Ανοίγει το αρχείο με τις σημειώσεις (ως εικόνα) στην εφαρμογή Note.






2106993525



stem-ib-support.gr



helpdesk@stem-ib-support.gr

 Insert to Lab	Ανοίγει το αρχείο με τις σημειώσεις (ως εικόνα) στην εφαρμογή Lab.
 Share	Δημιουργεί έναν κωδικό QR που επιτρέπει τον διαμοιρασμό του αρχείου εικόνας.
 Cloud	Αποθηκεύει το αρχείο με τις σημειώσεις (ως εικόνα) στο Cloud.

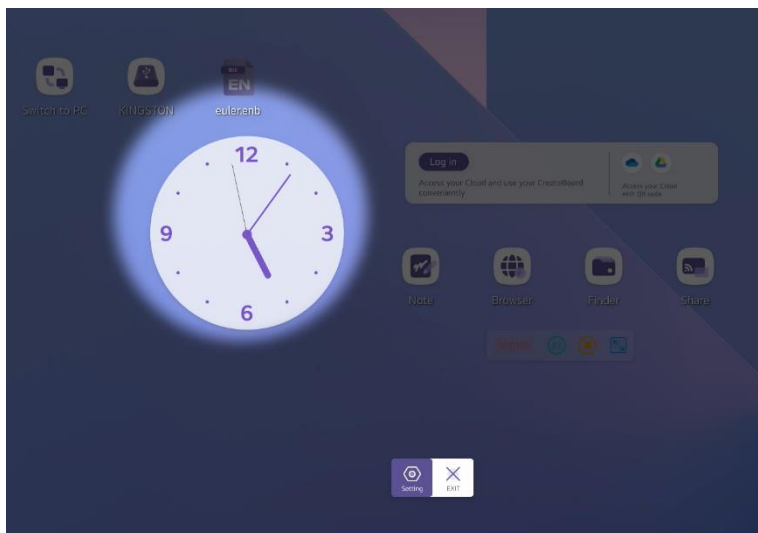
4. Spotlight (Προβολέας)



Η επιλογή του εργαλείου προβολέα (Spotlight) από τα βοηθητικά εργαλεία ενεργοποιεί τη δυνατότητα εστίασης παράλληλα με τη λειτουργία παγώματος της οθόνης.



Το εργαλείο αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί ενόσω προβάλλεται οποιοδήποτε αρχείο, ή χρησιμοποιείται οποιαδήποτε εφαρμογή (λ.χ. αρχείο κειμένου, παρουσίαση, υπολογιστικό φύλλο, βίντεο, ιστοσελίδα, φωτογραφία, εφαρμογή Note κ.α.).

Ο προβολέας έχει τη δυνατότητα μετακίνησης σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης. Για τη μετακίνησή του μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το δάχτυλό σας ή την ειδική πένα.

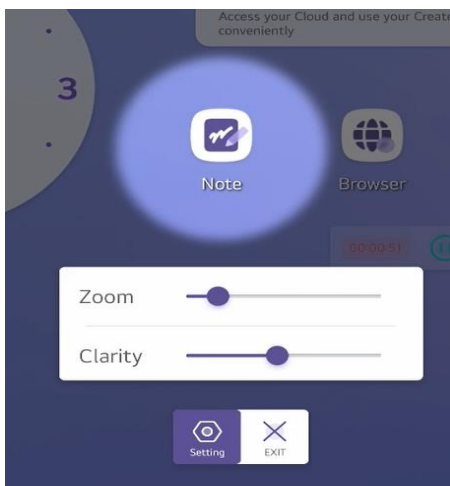


6

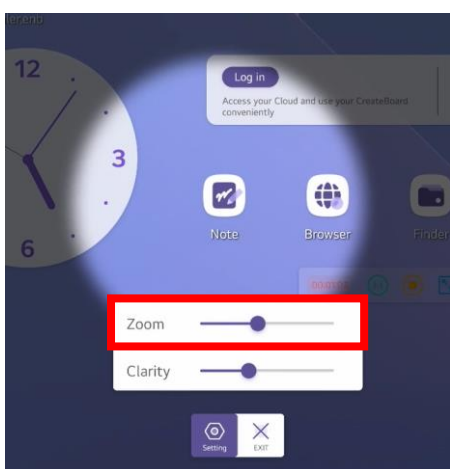
Το μενού του εργαλείου περιλαμβάνει τις ακόλουθες λειτουργίες.

Κουμπιά	Περιγραφή
	Εμφανίζει τις ρυθμίσεις του προβολέα.
	Κλείνει τον προβολέα.

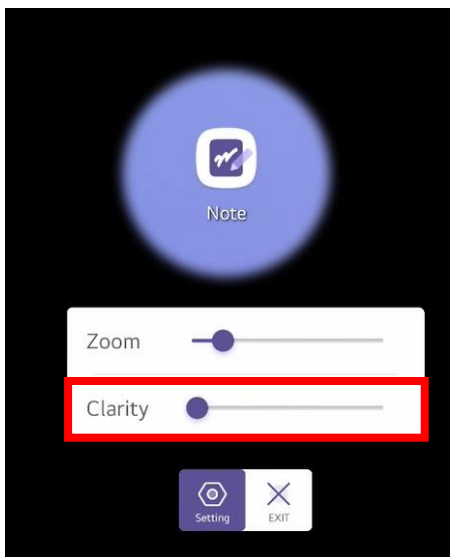
Πατώντας το κουμπί [Setting] μπορείτε να ρυθμίσετε τη διάμετρο του προβολέα μετακινώντας τη μπάρα της ρύθμισης [Zoom] και το επίπεδο διαύγειας μετακινώντας τη μπάρα της ρύθμισης [Clarity].



Αρχική ρύθμιση.



Τροποποίηση ρύθμισης διαμέτρου προβολέα.



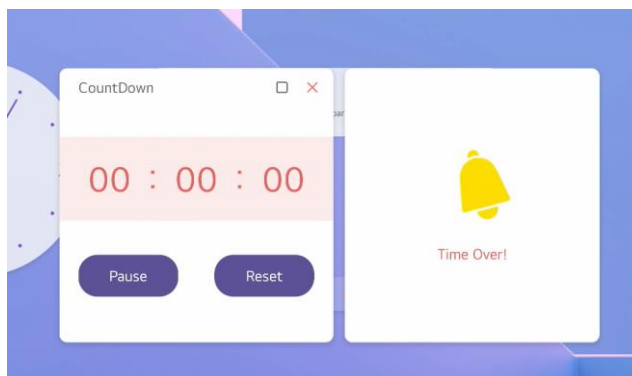
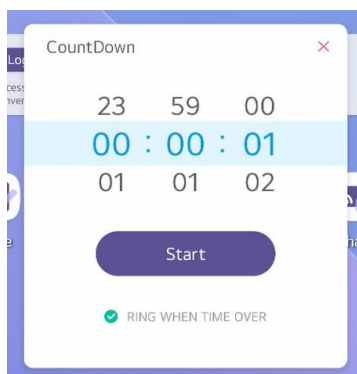
Τροποποίηση ρύθμισης διαύγειας.

Σημείωση: Το μενού του προβολέα έχει τη δυνατότητα μετακίνησης σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης. Για τη μετακίνησή του μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το δάχτυλό σας ή την ειδική πένα.

5. Countdown (Αντίστροφη Μέτρηση)



Η επιλογή του εργαλείου αντίστροφης μέτρησης (CountDown) από τα βοηθητικά εργαλεία εμφανίζει στην οθόνη ένα παράθυρο ρυθμίσεων που επιτρέπει τον ορισμό ωρών, λεπτών και δευτερολέπτων για την αντίστροφη μέτρηση. Μόλις ορίσετε τον χρόνο, κάνετε κλικ στο κουμπί της έναρξης [Start] για να ξεκινήσει η αντίστροφη μέτρηση. Επιπλέον, δίνεται η δυνατότητα να επιλέξετε το checkbox κάτω από το κουμπί [Start] για να ακουστεί ο ήχος κουδουνίσματος, μόλις η αντίστροφη μέτρηση ολοκληρωθεί.



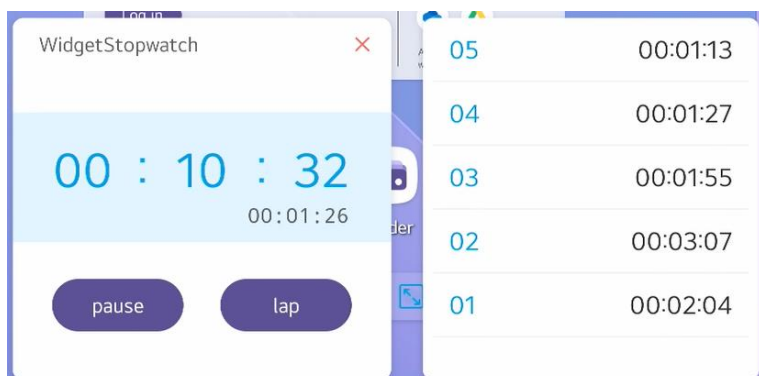
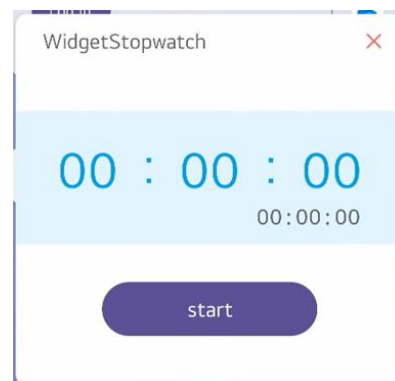
Σημείωση: Το παράθυρο έχει τη δυνατότητα μετακίνησης σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης. Για τη μετακίνησή του μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το δάχτυλό σας ή την ειδική πένα.

6. Stopwatch (Χρονόμετρο)



Η επιλογή του χρονομέτρου (Stopwatch) από τα βοηθητικά εργαλεία εμφανίζει στην οθόνη ένα παράθυρο που επιτρέπει την καταγραφή χρόνου και τη χρονομέτρηση γύρων.

Μόλις πατήσετε το κουμπί της έναρξης [Start] ξεκινάει η καταγραφή του χρόνου.



Για τη μέτρηση του κάθε γύρου, πατήστε το κουμπί [lap].

Σημείωση: Το παράθυρο έχει τη δυνατότητα μετακίνησης σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης. Για τη μετακίνησή του μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το δάχτυλό σας ή την ειδική πένα.

7. Capture (Καταγραφή)






Η επιλογή του εργαλείου καταγραφής (Capture) από τα βοηθητικά εργαλεία ενεργοποιεί τη λειτουργία καταγραφής τμήματος της οθόνης, επιτρέποντας τη δημιουργία στιγμιότυπων οθόνης για όποια εικόνα ή και κείμενο σας ενδιαφέρει.

Ακολουθούν μερικές ιδέες για να πετύχετε την άμεση εμπλοκή των μαθητών σας:

- Προβολή κάποιου 3D σχετικού με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο**
 Η προβολή 3D μπορεί να ενισχύσει την εμπειρία μάθησης και να καθιερώσει πιο βαθιά κατανόηση των μαθημάτων. Αρχικά, η προβολή 3D μπορεί να εντυπωσιάσει τους μαθητές και άμεσα να προσελκύσει το ενδιαφέρον τους. Παράλληλα, το μάθημα γίνεται πιο διαδραστικό καθώς η προβολή 3D περιεχομένου μπορεί να δημιουργήσει περιβάλλοντα μάθησης στα οποία οι μαθητές μπορούν να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο. Αυτό τους ενθαρρύνει να συμμετέχουν ενεργά και να εξερευνούν τα μαθήματα. Παράλληλα, το 3D συνεισφέρει στην καλύτερη κατανόηση εφόσον βοηθά τους μαθητές να καταλάβουν περίπλοκα θέματα μέσα από τις οπτικές αναπαραστάσεις.
- Παιχνίδια και κουίζ**
 Το Mozabook παρέχει μια τεράστια ποικιλία διαφορετικών παιχνιδιών και κουίζ τα οποία ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει με στόχο την αρχική εμπλοκή των μαθητών πριν την έναρξη της διδασκαλίας κάποιου εκπαιδευτικού αντικείμενου. Κάποια από τα παιχνίδια ενθαρρύνουν τη συνεργασία και την επικοινωνία μεταξύ των μαθητών (π.χ. Βρες τη λέξη, Ορθογραφία, Χώρες). Η δυνατότητα να εργάζονται οι μαθητές μαζί για την επίλυση προκλήσεων μπορεί να ενισχύσει την ομαδική δυναμική και να διαμορφώσει ένα πρόσφορο έδαφος για την έναρξη της διδακτικής πράξης. Άλλα παιχνίδια έχουν στόχο την εξατομικευμένη Μάθηση (π.χ. μαθηματικό κουίζ). Ειδικότερα, ορισμένα παιχνίδια έχουν εξατομικευμένη προσέγγιση, προσαρμόζοντας τη δυσκολία στο επίπεδο του μαθητή, επιτρέποντάς του να προχωρήσει σύμφωνα με τον ρυθμό του. Στο πλαίσιο της τάξης τα συγκεκριμένα παιχνίδια μπορούν να αξιοποιηθούν για την ενεργότερη παρουσία συγκεκριμένων μαθητών στο μάθημα αλλά μπορούν να μετατραπούν και σε αφορμή για συνεργασία με τους πιο προχωρημένους μαθητές να βοηθούν τους πιο αδύναμους. Σε κάθε περίπτωση τα παιχνίδια αμορφώνουν την κατάλληλη συνθήκη για την έναρξη της διδακτικής διαδικασίας.
- Video**

Το μενού του εργαλείου περιλαμβάνει τις ακόλουθες λειτουργίες.

Κουμπιά	Περιγραφή
Freedom	Επιτρέπει τον ελεύθερο καθορισμό του τμήματος της οθόνης που θα ληφθεί ως στιγμιότυπο.
Full	Επιλέγει το σύνολο της οθόνης για να ληφθεί ως στιγμιότυπο.
Window	Εάν υπάρχει ένα παράθυρο στην οθόνη, καθορίζει αυτόματα την περιοχή λήψης ώστε να ταιριάζει με το μέγεθος του παραθύρου.
Save	Αποθηκεύει το στιγμιότυπο οθόνης στο Finder (Android).
Insert to Note	Ανοίγει το στιγμιότυπο οθόνης ως αρχείο εικόνας στην εφαρμογή Note.




 Insert to Lab	Ανοίγει το στιγμιότυπο οθόνης ως αρχείο εικόνας στην εφαρμογή Lab.
 Mail	Αποστέλλει το στιγμιότυπο οθόνης στο συνδεδεμένο email.
 Exit	Κλείνει το εργαλείο λήψης στιγμιότυπου οθόνης.

8. Record (Καταγραφή)



Η επιλογή του εργαλείου καταγραφής (Record) από τα βοηθητικά εργαλεία ενεργοποιεί τη λειτουργία εγγραφής βίντεο της οθόνης, επιτρέποντας την καταγραφή όλων όσων προβάλλονται στην οθόνη στο πλαίσιο ενός μαθήματος, μιας παρουσίασης, κλπ. Το εργαλείο αυτό δημιουργεί αρχείο mp4.

Πριν την έναρξη της εγγραφής, το μενού περιλαμβάνει τις ακόλουθες λειτουργίες.

Κουμπιά	Περιγραφή
 Rec	Εκκινεί την εγγραφή βίντεο. Σημείωση: Η εγγραφή ξεκινά μετά από τρία δευτερόλεπτα.
 Settings	Ανοίγει το μενού ρυθμίσεων.
 Exit	Κλείνει το εργαλείο εγγραφής βίντεο.

10



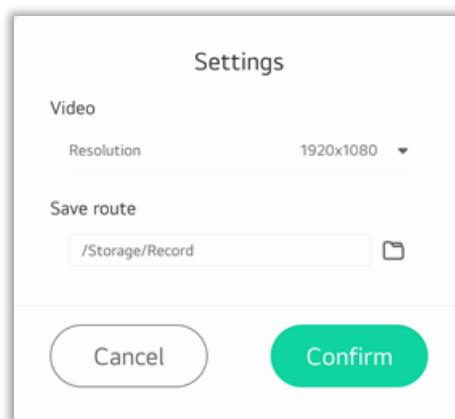
Settings

Πατώντας το κουμπί [Settings] μπορείτε να ορίσετε τα ακόλουθα:

- Την ανάλυση του βίντεο (Resolution) πατώντας το κουμπί ▾.
- Τον φάκελο στον οποίο θα αποθηκεύονται τα βίντεο (Save route) πατώντας το κουμπί 📁.

Μόλις ολοκληρώσετε τις απαιτούμενες ρυθμίσεις επιβεβαιώνετε τις επιλογές σας, πατώντας το κουμπί [Confirm]. Εάν θέλετε να ακυρώσετε τις τροποποιήσεις σας, πατάτε το κουμπί [Cancel].

Σημείωση: Η οθόνη δεν διαθέτει ενσωματωμένο μικρόφωνο.



00:00:00
⏸
⏪
⏩
📄

Ακολουθούν μερικές ιδέες για να πετύχετε την άμεση εμπλοκή των μαθητών σας:

- **Προβολή κάποιου 3D σχετικού με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο**

Η προβολή 3D μπορεί να ενισχύσει την εμπειρία μάθησης και να καθιερώσει πιο βαθιά κατανόηση των μαθημάτων. Αρχικά, η προβολή 3D μπορεί να εντυπωσιάσει τους μαθητές και άμεσα να προσελκύσει το ενδιαφέρον τους. Παράλληλα, Το μάθημα γίνεται πιο διαδραστικό καθώς η προβολή 3D περιεχομένου μπορεί να δημιουργήσει περιβάλλοντα μάθησης στα οποία οι μαθητές μπορούν να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο. Αυτό τους ενθαρρύνει να συμμετέχουν ενεργά και να εξερευνούν τα μαθήματα. Παράλληλα, το 3D συνεισφέρει στην καλύτερη κατανόηση εφόσον βοηθά τους μαθητές να καταλάβουν περίπλοκα θέματα μέσα από τις οπτικές αναπαραστάσεις.

- **Παιχνίδια και κουίζ**

Το MozaBook παρέχει μια τεράστια ποικιλία διαφορετικών παιχνιδιών και κουίζ τα οποία ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει με στόχο την αρχική εμπλοκή των μαθητών πριν την έναρξη της διδασκαλίας κάποιου εκπαιδευτικού αντικείμενου. Κάποια από τα παιχνίδια ενθαρρύνουν τη συνεργασία και την επικοινωνία μεταξύ των μαθητών (π.χ. Βρες τη λέξη, Ορθογραφία, Χώρες). Η δυνατότητα να εργάζονται οι μαθητές μαζί για την επίλυση προκλήσεων μπορεί να ενισχύσει την ομαδική δυναμική και να διαμορφώσει ένα πρόσφορο έδαφος για την έναρξη της διδακτικής πράξης. Άλλα παιχνίδια έχουν στόχο την εξοικειωμένη Μάθηση (π.χ. μαθηματικό κουίζ). Ειδικότερα, ορισμένα παιχνίδια έχουν εξοικειωμένη προσέγγιση, προσαρμόζοντας τη δυσκολία στο επίπεδο του μαθητή, επιτρέποντάς του να προχωρήσει σύμφωνα με τον ρυθμό του. Στο πλαίσιο της τάξης τα συγκεκριμένα παιχνίδια μπορούν να αξιοποιηθούν για την ενεργότερη παρουσία συγκεκριμένων μαθητών στο μάθημα και μπορούν να μετατραπούν και σε αφορμή για συνεργασία με τους πιο προχωρημένους μαθητές να βοηθούν τους πιο αδύναμους. Σε κάθε περίπτωση τα παιχνίδια αμορφώνουν την κατάλληλη συνθήκη για την έναρξη της διδακτικής διαδικασίας.

- **Video**

Ενώ η εγγραφή είναι σε ισχύ, το μενού του εργαλείου περιλαμβάνει τις ακόλουθες λειτουργίες.

Κουμπιά	Περιγραφή
	Διακόπτει προσωρινά την εγγραφή βίντεο.
	Συνεχίζει την εγγραφή βίντεο.
	Τερματίζει την εγγραφή βίντεο και αποθηκεύει το αρχείο στον φάκελο που έχει οριστεί, μέσω του μενού ρυθμίσεων του εργαλείου.
	Μεγαλώνει το μενού εμφανίζοντας την περιγραφή των κουμπιών του μενού.





Σημείωση: Το μενού του εργαλείου έχει τη δυνατότητα μετακίνησης σε οποιοδήποτε σημείο της οθόνης. Για τη μετακίνησή του μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το δάχτυλό σας ή την ειδική πένα.

9. Freeze (Διατήρηση)



Η επιλογή του εργαλείου διατήρησης (Freeze) από τα βοηθητικά εργαλεία ενεργοποιεί τη λειτουργία παγώματος της οθόνης, επιτρέποντας τη μεγέθυνση/σμίκρυνση (zoom in/out) μέρους της προβαλλόμενης οθόνης.

Το μενού του εργαλείου περιλαμβάνει τις ακόλουθες λειτουργίες.




Κουμπιά	Περιγραφή
 Zoom+	Κάνει μεγέθυνση στην προβαλλόμενη οθόνη.
 Zoom-	Κάνει σμίκρυνση στην προβαλλόμενη οθόνη.
 Full-screen	Επαναφέρει την οθόνη μεγέθυνσης/σμίκρυνσης σε πλήρη οθόνη.
 Close	Κλείνει το εργαλείο παγώματος της οθόνης.

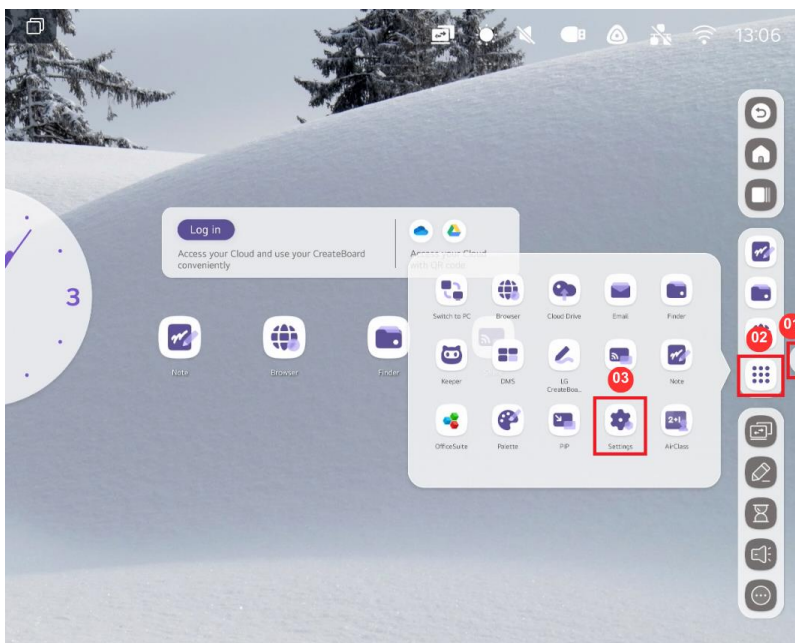
10. ScreenLock (Κλείδωμα Οθόνης)



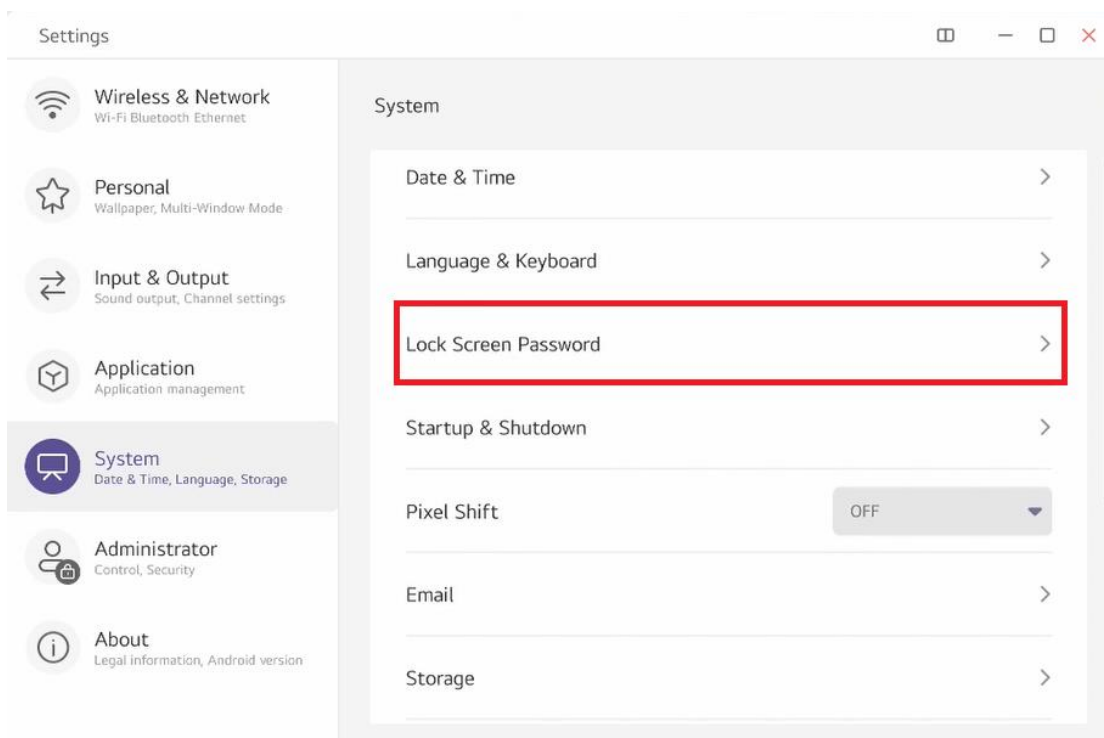
Η επιλογή του εργαλείου κλειδώματος οθόνης (ScreenLock) από τα βοηθητικά εργαλεία ενεργοποιεί τη λειτουργία κλειδώματος οθόνης. Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη δυνατότητα, πρέπει πρώτα να ορίσετε έναν κωδικό πρόσβασης.

Μπορείτε να ορίσετε και να διαγράψετε τον κωδικό κλειδώματος οθόνης, ακολουθώντας τα κάτωθι βήματα:

Από το μενού εργαλείων (ενόσω βρίσκεστε σε περιβάλλον Android), το οποίο αναδύεται σύροντας ή επιλέγοντας (με το δάχτυλο ή την ειδική πένα) το κουμπί χειρισμού του μενού εργαλείων  (01), κάνετε κλικ στο κουμπί  (02) για να δείτε όλες τις εφαρμογές και στη συνέχεια στο κουμπί  (03) για να ανοίξετε το παράθυρο ρυθμίσεων.



Στο παράθυρο ρυθμίσεων μεταβείτε στις ρυθμίσεις συστήματος (System) και επιλέξτε τη ρύθμιση κωδικού κλειδώματος οθόνης (Lock Screen Password).



10.1. Ορισμός Κωδικού Πρόσβασης

1. Επιλέξτε [Ορισμός κωδικού πρόσβασης].
2. Εισαγάγετε έναν τετραψήφιο κωδικό πρόσβασης.
3. Πατήστε ξανά τον ίδιο κωδικό πρόσβασης για να ολοκληρώσετε τη ρύθμιση. Η οθόνη θα κλειδωθεί.

10.2. Διαγραφή Κωδικού Πρόσβασης

1. Πατήστε [Διαγραφή κωδικού πρόσβασης].
2. Πατήστε τον κωδικό πρόσβασης που ορίσατε.

10.3. Τροποποίηση Κωδικού Πρόσβασης

1. Πατήστε τον υπάρχοντα κωδικό πρόσβασης.
2. Πατήστε [Νέος κωδικός πρόσβασης].
3. Πατήστε ξανά τον νέο κωδικό πρόσβασης για να ολοκληρώσετε την αλλαγή.

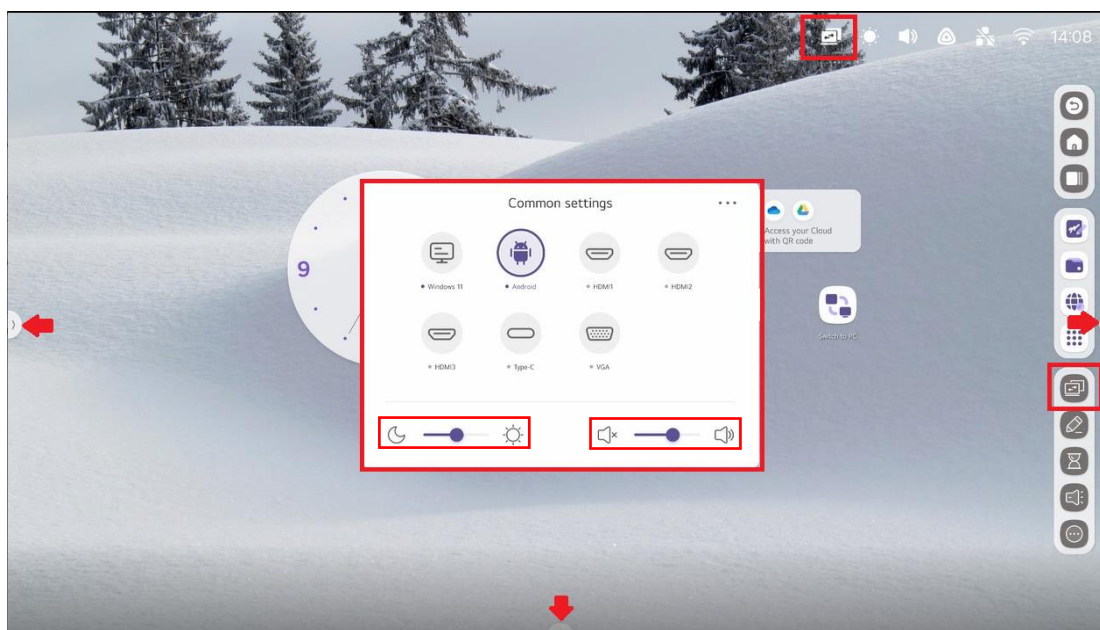
10.4. Ρύθμιση Χρόνου Αυτόματου Κλειδώματος Οθόνης

1. Μπορείτε να ορίσετε την ώρα για το αυτόματο κλείδωμα της οθόνης.

11. Menu (Μενού)



Η επιλογή του εργαλείου μενού (Menu) από τα βοηθητικά εργαλεία ή την επιφάνεια εργασίας, εμφανίζει το παράθυρο «Common settings». Στο παράθυρο αυτό έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε τη μετάβαση από το περιβάλλον Android στο περιβάλλον των Windows ή και να προβάλλετε (στην οθόνη) όποια περιφερειακή συσκευή έχετε συνδέσει ενσύρματα με τη διαδραστική οθόνη (λ.χ. laptop).



Επιπλέον, έχετε τη δυνατότητα να προσαρμόσετε τη φωτεινότητα και την ένταση του ήχου της οθόνης, καθώς και να τροποποιήσετε περαιτέρω τις ρυθμίσεις ήχου και εικόνας, πατώντας το κουμπί ...

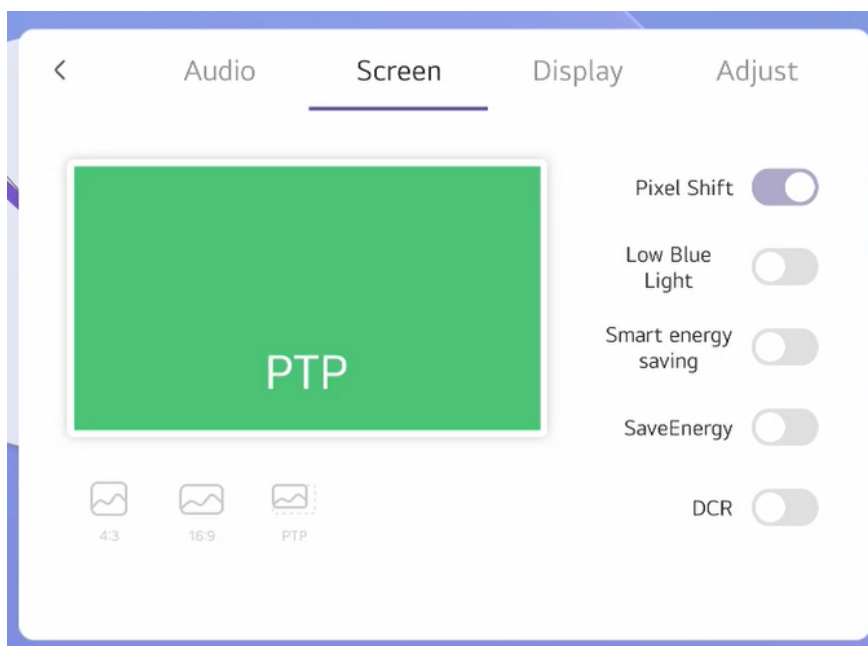
11.1. Audio (Ήχος)

Στις ρυθμίσεις ήχου έχετε τη δυνατότητα να ρυθμίσετε τον ήχο ανάλογα με τη χρήση που επιθυμείτε, π.χ. σε σχολική τάξη ή σε σύσκεψη. Επιπλέον, μπορείτε να ενεργοποιήσετε τη σίγαση όταν είναι απαραίτητο.



11.2. Screen (Οθόνη)

Στις ρυθμίσεις οθόνης έχετε τη δυνατότητα να προσαρμόσετε την οθόνη στην κατάσταση που θέλετε, λ.χ. να ενεργοποιήσετε τη λειτουργία χαμηλού μπλε φωτισμού, τη λειτουργία εξοικονόμησης ενέργειας, κλπ.



Οι λειτουργίες παρουσιάζονται στον ακόλουθο πίνακα.

Κουμπιά	Περιγραφή
[Pixel Shift]	Η ενεργοποίηση της λειτουργίας υποστηρίζει ψηφιακά χρώματα για την προβολή εικόνων εξαιρετικά υψηλής ανάλυσης.
[Low Blue Light]	Η ενεργοποίηση της λειτουργίας μειώνει το μπλε φως ενισχύοντας την προστασία της όρασης των χρηστών.
[Smart energy saving]	Η ενεργοποίηση της λειτουργίας προσαρμόζει αυτόματα τη φωτεινότητα της οθόνης σύμφωνα με την εξωτερική φωτεινότητα.
[Save Energy]	Η ενεργοποίηση της λειτουργίας συνδράμει στην εξοικονόμηση ενέργειας όταν η οθόνη παραμένει σε αδράνεια.
[DCR]	Η ενεργοποίηση της λειτουργίας ρυθμίζει αυτόματα την αντίθεση προσαρμόζοντας τη φωτεινότητα.
[Aspect Ratio]	Μπορείτε να ορίσετε την αναλογία οθόνης επιλέγοντας 4:3, 16:9 ή PTP.

11.3. Display (Απεικόνιση)

Στις ρυθμίσεις απεικόνισης έχετε τη δυνατότητα να προσαρμόσετε τα χρώματα της οθόνης επιλέγοντας τη λειτουργία που σας εξυπηρετεί μεταξύ των διαθέσιμων επιλογών· τυπική, ψυχρή και θερμή.



11.4. Adjust (Ρύθμιση)

Αυτό το μενού περιλαμβάνει ρυθμίσεις προσαρμογής της εικόνας στην οθόνη.

